CATAN

OSNOVNA IGRA

ALMANAH

Podrobna razlaga pravil igranja s primeri



Pripomočki za igranje

19 šesterokotnih polj s pokrajinami:
gozd (4)
pašnik (4)
njiva (4)
gričevje (3)
gorovje (3)
puščava (1)
okvir (6 kosov z devetimi pristanišči)



95 kart s surovinami (po 19):

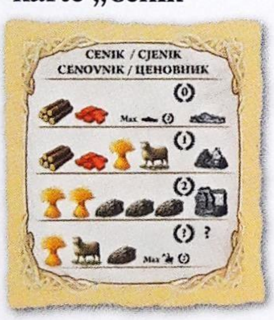
les	= deblo	= gozd
volna	= ovca	= pašnik
žito	= snop	= njiva
glina	= opeka	= gričevje
ruda	= rudnina	= gorovje



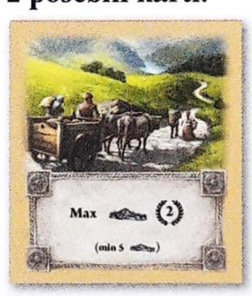
25 kart razvoja:
Vitez (14)
Napredek (6)
Točka (5)



4 karte „Cenik“



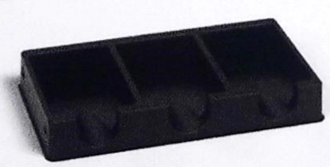
2 posebni karti:



Najdaljša trgovska cesta



Največja viteška moč



2 stojalci za karte

Igralne figure (v štirih barvah):
16 mest
20 naselij
60 cest

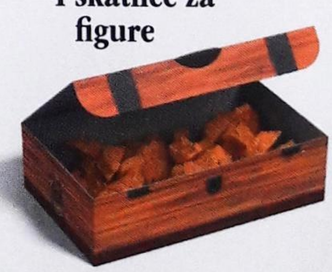


mesto naselje cesta

1 figura roparja (siva)



4 škatlice za figure



(Pred prvo igro jih sestavite.)

18 oštevilčenih žetonov

2	3	4	5	6	8	9	10	11	12
1 x	*2 x*	*2 x*	*2 x*	*2 x*	*2 x*	*2 x*	*2 x*	*2 x*	*1 x*

2 kocki



Izčrpna razlaga pravil in primeri k igri CATAN - „Osnovna igra“



C

Cesta

Ceste povezujejo vaša lastna naselja ali mesta. Postavljate jih na poti (➔). Na vsaki poti (tudi na tistih vzdolž obale) lahko zgradite le eno cesto. Postavite jih ali na križišče, na katerem že stoji vaše lastno naselje ali mesto, ali na nezasedeno (prosto) križišče, do katerega že vodi kakšna vaša lastna cesta. Ne da bi gradili nove ceste, ne morete postaviti nobenih novih naselij. Ceste kot take vam do zmagovalnih točk pomagajo le v slučaju, ko vam uspe pridobiti posebno karto „Najdaljša trgovska cesta“ (➔).

F

Faza ustanavljanja

Ko sestavite naključno igralno ploščo (➔), se začne faza ustanavljanja.

- Vsak igralec izbere svojo barvo in prejme ustrezno število igralnih figuric: pet naselij, štiri mesta in petnajst cest. Poleg tega prejme še pregledno karto „Cenik“.
- Karte s surovinami razvrstite v pet kupčkov in jih odprto položite v stojali za karte, ki ju postavite zraven igralne plošče.
- Karte razvoja (➔) zmešate in jih zaprto položite v zadnji prazni prostor na stojalu.
- Ob rob igralne plošče pripravite obe posebni karti ter obe kocki.
- Roparja postavite v puščavo (➔).

Faza ustanavljanja se vleče skozi dva kroga, v njej postavi vsak igralec po dve cesti in dve naselji.

1. Prvi krog

S prvim krogom prične tisti igralec, ki s kockama vrže največji seštevek. Igralec postavi eno od svojih naselij na prosto križišče (➔), ki ga sam izbere. V poljubni smeri priključi k temu naselju eno od svojih cest. Potem so v smeri urnega kazalca na vrsti še drugi igralci - vsak postavi eno naselje in eno cesto.
Pozor: Pri postavljanju vseh nadaljnjih naselij morate upoštevati pravilo oddaljenosti!



2. Drugi krog

Potem ko so že vsi igralci ustanovili svoje prvo naselje, prične z drugim krogom tisti igralec, ki je bil v prvem krogu na vrsti zadnji: zdaj sme kot prvi postaviti svoje drugo naselje in nanj priključiti še cesto. **Pozor:** Ostali igralci nadaljujejo igro v obratni smeri urnega kazalca. Igralec, ki je v prvem krogu začel, postavlja zdaj svoje drugo naselje kot zadnji.
Drugo naselje lahko postavite popolnoma neodvisno od prvega na katerokoli prosto križišče, le da upoštevate pravilo oddaljenosti. Druga cesta se mora priključiti k drugemu naselju, a je popolnoma vseeno, v katero smer poteka.
Takoj po ustanovitvi drugega naselja dobi vsak igralec prve donose surovin: za vsako pokrajinsko polje, ki meji na to drugo naselje, si igralec iz zaloge vzame ustrezno karto s surovinami.
Igralec, ki je zadnji zgradil svoje drugo naselje, prične z igro. Vrže obe kocki in vsi igralci, ki mejijo na polje, na katerem je žeton z vsoto kock, prejmejo ustrezne donose surovin za prvo potezo. Koristne napotke o nadaljnjem ustanavljanju naselij boste našli tudi pod geslom „Taktika“.

G

Gradnja

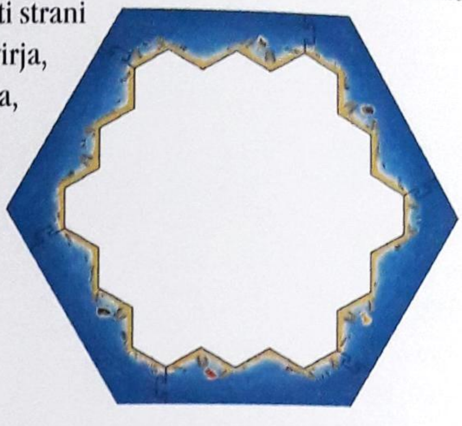
Potem ko je igralec, ki je na vrsti, vrgel kocki ter dobil za svoja polja ustrezne karte s surovinami in ko je zaključil s trgovanjem, lahko gradi. Za gradnjo mora igralec oddati določene kombinacije kart s surovinami (glejte karto Cenik) nazaj na ustrezne kupčke. Igralec lahko zgradi poljubno število gradbenih objektov in kupi poljubno število kart za razvoj, dokler ima ustrezne surovine za „plačevanje“ oz. dokler je na zalogi dovolj kart razvoja in gradbenih objektov. Glejte tudi pod gesla cenik (➔), naselje (➔), mesto (➔), cesta (➔) in karte razvoja (➔).
Vsak igralec ima na razpolago petnajst cest, pet naselij in štiri mesta. Ko igralec ustanovi mesto, sme naselje, ki ga je to mesto nadomestilo, spet uporabiti. Nasprotno pa ceste in mesta, ko jih enkrat zgradite, ostanejo na svojem mestu do konca igre.

Po gradnji je igralčeva poteza končana; nadaljuje igralec, ki sedi levo od njega.
Drugo različico pravil najdete pod „Trgovanje in gradnja - kombiniranje“ (➔).

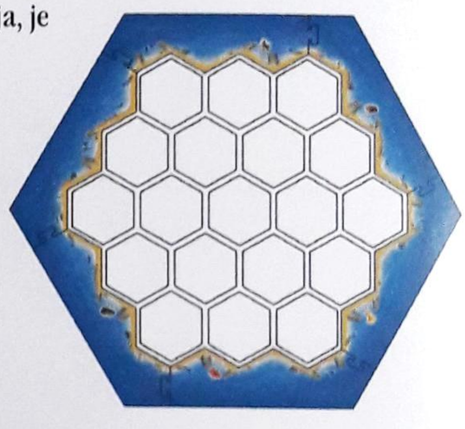
I

Igralna plošča - naključna postavitev

1. Najprej zložite šest kosov okvirja v poljubnem vrstnem redu. Pazite le, da k tisti strani vsakega kosa okvirja, kjer ni pristanišča, priključite naslednji kos s stranjo, kjer je pristanišče.

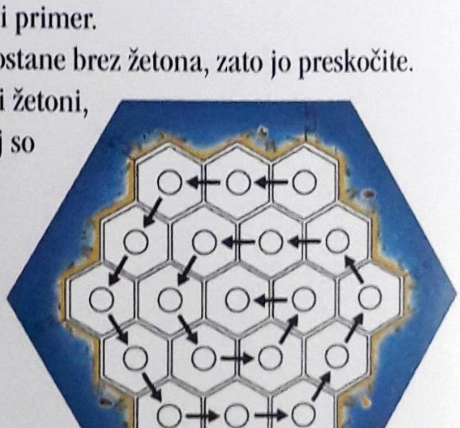


2. Premešajte pokrajinska polja z licem navzdol. Nato jemljite s tega zaprtega kupčka drugo za drugim vrhnja šesterokotna polja in jih z licem navzgor po vrsti polagajte v notranjost okvira, tako da začnete na eni strani. Ko porabite vsa šesterokotna polja, je okvir zapolnjen.



3. Postavljanje oštevilčenih žetonov:

- Položite vse oštevilčene žetone poleg igralne plošče, tako da so številke obrnjene navzdol, črke pa navzgor.
- Sedaj zložite žetone po abecednem vrstnem redu na igralno ploščo. Pričnete v poljubnem **kotnem polju,** kamor položite prvi žeton, vse naslednje pa v obratni smeri urnega kazalca. Oglejte si primer.
  Pozor: Puščava ostane brez žetona, zato jo preskočite.
- Ko so položeni vsi žetoni, jih obrnete. Sedaj so na žetonih vidne številke.



Nadaljujete z geslom Faza ustanavljanja (➔)

K

Karte napredka

Karte napredka so podskupina kart razvoja. Igralec sme v svoji potezi igrati le z eno karto napredka. Obstajata po dve enaki karti:

- Gradnja cest: Kdor igra s to karto, lahko na igralno ploščo takoj položi dve novi cesti, ne da bi zanju plačal s surovinami. Upoštevati mora le običajna pravila za gradnjo cest.
- Izum: Kdor igra s to karto, si lahko izbere dve poljubni karti s surovinami s kupčkov zaloge. Če igralec v tej potezi še ni gradil, lahko ti karti (ali le eno) takoj uporabi za gradnjo.
- Monopol: Kdor igra s to karto, si izbere poljubno surovino. Vsi soigralci mu morajo dati vse karte z izbrano surovino, ki jih imajo. Kdor jih nima, jih pač ne da.

Karte razvoja

Obstajajo tri vrste kart razvoja: karte Vitez (➔), karte napredka (➔) in karte s točko (➔). Kdor kupi karto razvoja, potegne vrhnjo karto z ustreznega kupčka in jo doda kartam v roki. Karte razvoja držite v tajnosti, dokler jih ne uporabite.
Igralec, ki je na vrsti, lahko v svoji potezi igra le z eno karto: ali z viteško karto ali s karto napredka. To lahko stori kadarkoli v svoji potezi, tudi **preden meče kocko.** Ne sme pa igrati s tisto karto, ki jo je kupil v tej potezi. **Izjema:** Če kupi igralec karto in je to karta s točko (➔), ki je njegova deseta točka, lahko karto takoj odkrije in s tem zmaga.
Karte s točko (eno ali več) odkrije igralec po možnosti šele takrat, ko je prepričan, da ima deset točk in da bo s tem končal igro.
Nasvet: Kadar nekega igralca ropajo (glejte Sedmica na kockah – ropar na pohodu (➔)), je dovoljeno iz roke ukrasti le karte s surovinami. Karte razvoja naj igralec položi predse ali jih shrani kje drugje.

Karte s točko

Karte z zmagovalno točko sodijo v okvir kart razvoja (➔), ki jih lahko „kupite“. Te karte predstavljajo pomembne kulturne pridobitve, ki se odražajo v posameznih zgradbah. Vsaka taka karta je vredna eno točko. Če je igralec kupil karto s točko, jo hrani v tajnosti. Ko je na potezi in skupaj s svojimi drugimi kartami doseže deset točk, jo (lahko jih ima tudi več) odkrije in tako zmaga.
Nasvet: Te karte hranite tako, da soigralci ne morejo sklepati, da jih imate. Kdor ima pred seboj vedno eno ali več zaprtih kart in jih ne uporablja, vzbuja sum, da skriva karte s točko.

Konec igre

Ko je igralec na vrsti in je dosegel deset točk (ali pa jih doseže v tej potezi), lahko igro takoj zaključi – zmaga.
***Primer:** Igralec ima dve naselji (2 točki), posebno karto Najdaljša trgovska cesta (2 točki), dve mesti (4 točke) in dve karti s točko (2 točki). Odkrije obe karti s točko, ima tako skupaj deset točk in zmaga.*

Križišče

Križišča so točke, kjer se stikajo tri polja. Le na križiščih je dovoljeno postavljati naselja.



M

Mesto

Mesto lahko zgradite le tako, da vanj nadgradite obstoječe naselje. Vsako mesto velja dve točki. Lastnik dobi za vsako pokrajinsko polje, ki meji na mesto, dvojni donos surovin (po dve karti s surovinami), kadar je na kockah vrednost tega polja. Naselja, ki jih je z gradnjo mest sprostil, lahko igralec ponovno uporabi za ustanovitev novih naselij.

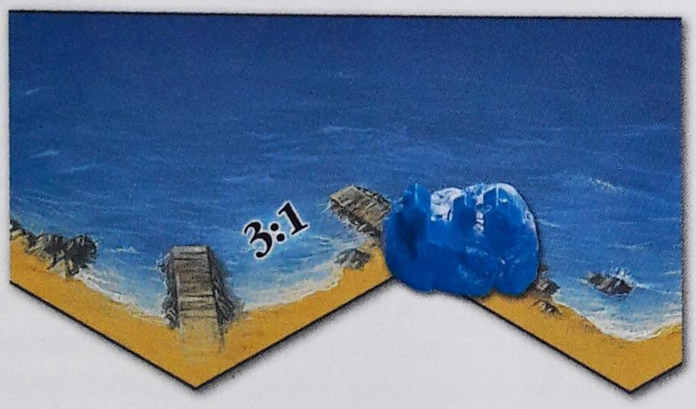


***Primer:** Z metom kock je bilo določeno polje z osmico. Modri igralec prejme tri karte z rudo: eno za naselje in dve za mesto. Oranžni igralec prejme za svoje mesto dve karti z lesom.*
Nasvet: V igri je zelo težko zmagati, ne da bi nadgrajevali naselja v mesta (vsako velja dve točki). Ker ima vsak igralec na razpolago le pet naselij, lahko s samimi naselji dobi le pet točk.

Morsko trgovanje

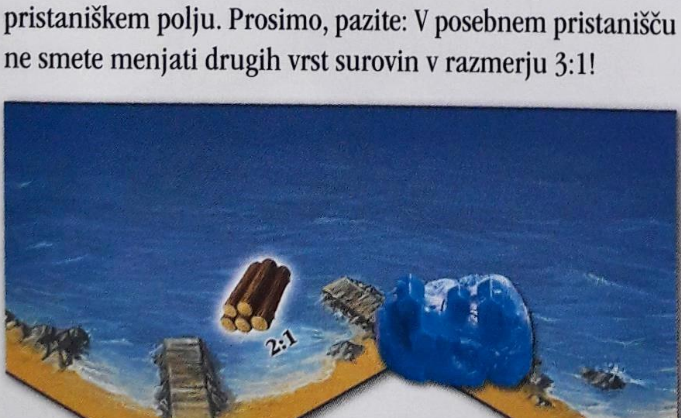
Igralec, ki je na potezi, lahko v fazi trgovanja menja karte s surovinami tudi brez soigralcev - to mu omogoča morsko trgovanje.

- **Brez pristanišča:** Pri najenostavnejši (in najbolj neugodni) različici menjave 4:1 odloži igralec nazaj na kupček zaloge štiri enake karte s surovinami in si v zameno vzame eno karto z željeno surovino. Igralec za menjavo 4:1 ne potrebuje pristanišča (naselja na pristaniški lokaciji (➔)).
Primer: Tomaž odloži na kupček štiri karte z rudo in si vzame karto z lesom. Seveda je pametneje poizkušati z ugodnejšo menjavo s soigralci (z notranjim trgovanjem).
- **S pristaniščem:** Boljše možnosti za menjave ima igralec, ki je ustanovil naselje ali mesto na pristaniški lokaciji (➔). Obstajata dve vrsti pristaniških lokacij:
1. Enostavno pristanišče (3:1): Igralec, ki je na potezi, lahko v fazi trgovanja odloži katerekoli tri enake karte s surovinami in si zanje iz zaloge vzame eno karto s surovino, ki jo potrebuje.



Primer: Modri igralec odloži na kupček z zalogo tri karte z lesom, vzame pa si karto z rudo.

2. Posebno pristanišče (2:1): Za vsako od surovin obstaja eno posebno pristanišče. Ugodna menjalna možnost 2:1 velja samo za tisto surovino, ki je označena na posebnem pristaniškem polju. Prosimo, pazite: V posebnem pristanišču ne smete menjati drugih vrst surovin v razmerju 3:1!



Primer: Modri igralec je zgradil naselje (ali mesto) v posebnem pristanišču za les. Igralec sme odložiti na kupček dve karti z lesom in si vzeti eno karto s katerokoli surovino, ki jo potrebuje. Lahko zamenja tudi štiri karte z lesom za katerikoli drugi dve karti iz zaloge.

Pomembno: Morsko trgovanje sme izpeljati samo igralec, ki je na potezi!

N

Najdaljša trgovska cesta

- Trgovsko cesto, ki trenutno velja za najdaljši neprekinjeni cestni niz, je možno tudi prekiniti, če uspe kakemu drugemu igralcu postaviti svoje naselje na prosto križišče na tej trgovski cesti.



Primer: Oranžni igralec je imel „Najdaljšo trgovsko cesto" s sedmimi cestami. Rdeči je postavil svoje naselje na križišče, označeno s črnim krogcem, in s tem prekinil trgovsko cesto oranžnega. S tem si je pridobil „Najdaljšo trgovsko cesto" in z njo dve točki.

Prosimo, pazite: Vaša lastna naselja/mesta ne prekinejo vaše trgovske ceste!

- V primeru, da imata potem, ko nekdo prekine najdaljšo trgovsko cesto, dva ali več igralcev enako dolge trgovske ceste, posebno karto „Najdaljša trgovska cesta" odložite na stran. Ponovno stopi v igro, ko ima spet samo en igralec najdaljšo trgovsko cesto. Karto pa spet odložite na stran, ko nima noben igralec več najdaljše trgovske ceste.

Naselje

Naselje je vredno eno zmagovalno točko in njegov lastnik z vseh sosednjih pokrajinskih polj prejema donose surovin.
Pomembno: Pri ustanavljanju naselja morate upoštevati pravilo oddaljenosti – na nobenem od treh sosednjih križišč ne sme že stati kakšno drugo naselje (vseeno čigavo). Če je igralec porabil za gradnjo vseh svojih pet naselij, mora najprej eno od njih nadgraditi v mesto. Svoje naselje vzame nazaj in ga nadomesti z mestom. Zdaj lahko ustanovi novo naselje.

Notranje trgovanje (trgovanje s soigralci)

Ko je igralec, ki je na potezi, že vrgel kocki ter dobil za svoja polja ustrezne karte s surovinami, ima možnost trgovanja s soigralci. Kakšni so pogoji trgovanja (koliko kart za kaj), je prepuščeno trgovski spretnosti posameznih igralcev. Podarjanje kart ni dovoljeno (menjava nič kart za eno ali več kart).
Pomembno: Soigralci lahko trgujejo le z igralcem, ki je na potezi. Ostali igralci med seboj ne smejo menjati kart s surovinami.

Primer: *Na potezi je Tomaž. Za gradnjo ceste potrebuje glino. Sam ima dve karti z lesom in tri z rudo. Glasno vpraša: „Kdo mi da karto z glino? Zanjo ponujam karto z rudo." Blaž odgovori: „Od mene lahko dobiš glino, če mi daš zanjo tri karte z rudo." Javi se tudi Maša: „Če mi daš en les in eno rudo, ti dam svojo glino." Tomaž se odloči za Mašino ponudbo in menja karti z lesom in z rudo za nujno potrebno karto z glino.*
Pomembno: *Ko je Tomaž na potezi, Blaž in Maša med seboj ne smeta trgovati.*

O

Obala

Če meji pokrajinsko polje na morje, govorimo o obali. Po obali lahko speljete cesto. Na križiščih, ki mejijo na morje, lahko ustanovite naselja in jih razširite v mesta. Slabost: na obalnih križiščih dobite donose surovin le z enega ali dveh pokrajinskih polj. Prednost: na obali so pristanišča, kjer lahko z morskim trgovanjem ugodno menjate surovine. Toda: naselja na obalnih križiščih brez pristanišč vam ne prinesejo nikakršne menjalne koristi.

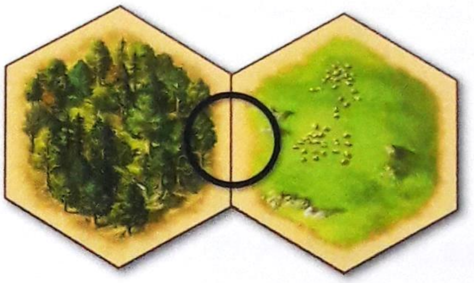
Oštevilčeni žetoni

Velikost številke na žetonih pove, kolikšna je verjetnost, da z metom kock določite tisto polje in s tem dobite surovine. Čim večje je napisana številka na žetonu, tem večja je verjetnost, da jo vržete s kockama. Tako sta polji „6" in „8" mnogo bolj donosni kot polji „2" ali „12".

P

Pot

Kot poti označujemo tiste robove, kjer se stikata dve polji. Pot lahko poteka torej po meji med dvema pokrajinskima poljema oziroma med pokrajinskim in morskim poljem. Na vsaki poti lahko zgradimo le po eno cesto (➔). Vsaka cesta vodi v križišče (➔), v točko, kjer se stikajo tri polja.



Pristaniška lokacija

Pristanišča imajo to prednost, da lahko v njih ugodno menjate surovine. Da jih igralec pridobi, mora zgraditi naselje ob obali (➔), in sicer na enem od obeh križišč (➔), ki spadata k temu pristanišču. Glejte tudi pod „Morsko trgovanje" (➔).

Pomembno: Pravkar postavljeno pristanišče smete uporabiti šele v naslednjem krogu, torej v fazi trgovanja svoje naslednje poteze.



Puščava

Puščava je edino pokrajinsko polje, ki ne prinaša nobenih surovin. V puščavi je doma ropar (➔), od tam tudi prične igro. Kdor zgradi naselje ali mesto ob puščavi, se mora zavedati, da bo prejemal donose surovin le z dveh polj.

R

Ropar

Ropar stoji na začetku igre v puščavi (➔). Premakne se samo takrat, ko je sedmica na kockah (➔) ali ko eden od igralcev igra s karto Vitez (➔). Če ropar zasede pokrajinsko polje, ovira donos surovine s tega polja, dokler stoji na njem. Igralcem, ki imajo ob tem pokrajinskem polju naselja in/ali mesta, to polje ne prinaša nobenih donosov surovin toliko časa, dokler se ropar ne premakne z njega.
Primer (slika na str. 9 pod – „Vitez"): *Na vrsti je Tomaž, ki vrže sedmico. Torej mora premakniti roparja, ki stoji na polju z gorovjem. Premakne ga na gozdno polje z žetonom „4". Zdaj lahko Tomaž enemu od obeh igralcev, ki imata naselji „A" in „B", iz roke na slepo povleče eno karto s surovinami. Poleg tega velja: če pade v naslednjih*

potezah „4“, ne dobita lastnika naselij „A“ in „B“ nobenih surovin. To traja tako dolgo, dokler nekdo ne vrže sedmice ali igra s karto Vitez.

S

Sedmica na kockah – ropar na pohodu

Če vrže igralec, ki je na potezi, sedmico, ne prejme surovin nihče od igralcev. Celo nasprotno:

- Vsi igralci preštejejo karte s surovinami, ki jih imajo v rokah. Kdor ima več kot sedem kart s surovinami (torej osem, devet ali več), mora izbrati polovico teh kart in jih vrniti na ustrezne kupčke zaloge. Pri neparnem številu kart zaokrožite navzdol: kdor jih ima na primer devet, mora odložiti štiri.
  Primer: *Tomaž vrže „7“. V rokah ima le šest surovinskih kart. David ima osem kart in Blaž enajst. David mora oddati štiri karte in Blaž pet (vedno zaokrožimo navzdol).*
- Nato vzame igralec, ki je na vrsti, roparja (➔) in ga prestavi na neko **drugo** poljubno pokrajinsko polje. S tem blokira prejem surovin s tega polja. Poleg tega povleče igralcu, ki ima ob tem polju naselje ali mesto, iz roke naključno karto s surovinami. Igralec, ki ga ropajo, drži svoje karte prikrite v roki, ropar pa mu eno izvleče. Če ima ob tem polju več igralcev naselje ali mesto, si ropar sam izbere, koga od njih bo oropal. Glejte tudi geslo Vitez (➔).

Igralec potem nadaljuje svojo potezo s fazo trgovanja.

T

Taktika

Ker se igra običajno odvija na naključno postavljeni igralni plošči, načrtujete svojo taktiko ob vsaki igri na novo. Kljub temu pa obstaja nekaj točk, na katere bi moral paziti vsak igralec. Nekaj najpomembnejših točk:

1. Glina in les sta na začetku igre najpomembnejši surovini. Oboje potrebujete pri gradnji cest in naselij. Zato naj bi vsak igralec poskusil svoja naselja postaviti tako, da mejijo vsaj na eno dobro pokrajinsko polje z gozdom ali gričevjem.

2. Ne smete podcenjevati vrednosti pristaniških lokacij. Kdor ima na primer naselja in mesta ob dobrih njivah, naj bi poskusil v toku igre ustanoviti naselje na pristaniški lokaciji „žito“.

3. Pri ustanovitvi prvih dveh naselij morate paziti, da imate v zaledju dovolj manevrskega prostora za nadaljnjo širitev. Postaviti obe prvi naselji na središče otoka je lahko nevarno. Soigralci kaj hitro zablokirajo vaše poti.

4. Kdor veliko trguje, ima večje možnosti za zmago. Mirno ponudite igralcu, ki je na potezi, v zameno svoje surovine!

Točke

Zmagovalec igre je tisti igralec, ki je na potezi in prvi doseže deset zmagovalnih točk. Igralci dobivajo točke takole:

naselje	1 točka
mesto	2 točki
najdaljša trgovska cesta	2 točki
največja viteška moč	2 točki
karta razvoja s točko	1 točka

Vsak igralec prične igro z dvema naseljema, torej ima že takoj na začetku dve točki. Za zmago jih tako potrebuje še osem.

Trgovanje

Potem ko je igralec, ki je na potezi, vrgel kocki in so igralci dobili ustrezne karte s surovinami, ima možnost trgovanja. Zdaj lahko s svojimi soigralci menja surovine (notranje trgovanje (➔)), lahko pa menja tudi brez soigralcev (morsko trgovanje (➔)), tako da menja svoje lastne karte s surovinami za karte iz kupčkov zaloge. Igralec, ki je na potezi, sme menjati tako dolgo in tolikokrat, kot mu omogočajo karte s surovinami, ki jih ima v roki.

Trgovanje in gradnja - kombiniranje

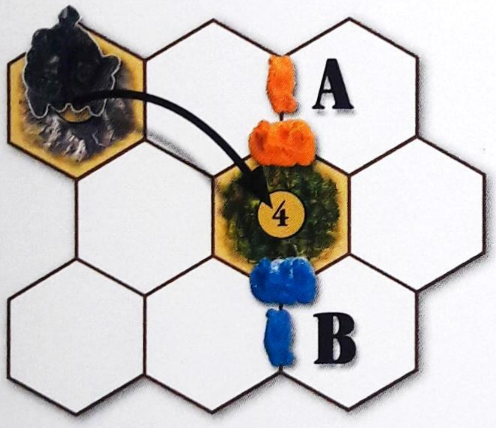
Ločevanje faz gradnje in trgovanja je priporočljivo na začetku, da kot novinci zaradi jasne strukture hitreje dojamete igro. Kot izkušeni igralci pa se boste ločevanju raje izognili. Po fazi pridobivanja surovin lahko torej gradite in trgujete v poljubnem vrstnem redu. Seveda lahko tudi trgujete, gradite, spet trgujete in znova gradite – dokler vam to dopuščajo vaše karte.
Ko ukinete ločevanje, sme igralec, ki je svoje naselje zgradil na pristaniški lokaciji, uporabiti pristanišče za menjavo surovin že v isti potezi.

V

Vitez

Če uporabi igralec, ki je na potezi, karto razvoja „Vitez“ (to sme tudi, preden meče kocki), mora takoj prestaviti roparja (➔).

- Igralec, ki je igral s karto „Vitez“, mora vzeti roparja in ga prestaviti na oštevilčen žeton nekega drugega poljubnega pokrajinskega polja.
- Nato lahko vzame enemu od mejašev (igralcev, ki imajo ob tem polju naselje ali mesto) naključno karto s surovinami in jo zadrži. Če sta to dva ali trije, si sam izbere, koga od njih bo oropal.
- Igralec, katerega ropajo, drži svoje karte prikrite v roki, ropar pa mu eno izvleče.
- Kdor prvi zbere tri viteške karte, ki jih je odprte polagal predse, pridobi posebno karto „Največja viteška moč“ (➔) in z njo dve zmagovalni točki.
- Če uspe drugemu igralcu položiti predse eno viteško karto več, se ta posebna karta preseli k novemu lastniku, z njo pa tudi obe točki.



Primer: *Na vrsti je Tomaž, ki igra s karto „Vitez“. Roparja prestavi z gorovja na gozdno polje z žetonom „4“. Zdaj lahko povleče igralcu „A“ ali igralcu „B“ iz roke karto s surovinami.*

Pomembno: Ko nekdo igra z viteško karto, ni važno, če drži kakšen soigralec v roki več kot sedem surovinskih kart. Oddati jih je treba le v primeru, ko pade sedmica in jih ima v roki več kot sedem.



Vse o osnovni igri, njenih razširitvah in dodatkih ter o drugih katanskih igrah lahko izveste na

www.igroljub.si



Avtor: Klaus Teuber
Ilustracije: Michael Menzel
Grafika: Michaela Kienle
Oblikovanje figuric: Andreas Klober
3D-Grafika: Andreas Resch
Tehnični razvoj igre: Monika Schall
Urednik aktualne izdaje: Arnd Fischer
Uredništvo: Reiner Muller, Sebastian Rapp

Osma slovenska izdaja
Urednica: Katka Kranjc
Prevod: Igroljub d.o.o.

catan@igroljub.si, www.igroljub.si